

PROJECTTITEL: Mediacultuur – klas 3 (project in ontwikkeling)

Docent organisator:	Nog niet bekend/team 3
Betrokken docenten/team:	Team 3
Betrokken vakken:	Beeldende vorming, maatschappijleer, filosofie
Betrokken klassen:	Klas 3
Periode in schooljaar:	Nog te bepalen
Samenwerkingspartners (instellingen):	

Omschrijving doelstellingen

We streven met dit project na dat leerlingen in klas 3 tijdens een projectdag, allerlei facetten van mediacultuur leren kennen. Daarbij willen we zowel ingaan op de aspecten van media in een tijdperk van massacultuur (de alomtegenwoordigheid van media – op televisie, maar ook op youtube, streamingkanalen, internet en gereproduceerd via social media etc.). Daardoor worden beelden die soms veel impact hebben, eindeloos herhaald. Worden nieuwsberichten van allerlei kanten herhaald. Leerlingen zijn mediaconsumenten en producenten bij uitstek, maar wat komt er zoal kijken bij het maken van een nieuwsitem/filmpje? Hoe kun je naar mediabeelden kijken met een kritische blik? Hoe kun je zelf creatief werken met vlogs en podcasts?

Stand van zaken

Dat doen we door leerlingen workshops aan te reiken waarin zij kunnen leren over het beeld/het woord in een tijdperk van eindeloze technische reproduceerbaarheid (filosofische insteek); waarin zij leren over de maatschappelijke kant van de media in een tijdperk van massacultuur (maatschappijleer); over de ethische kanten van massacultuur (levensbeschouwing) over de technologie van (social) media en over de manieren waarop je kritisch en creatief met beelden om kunt gaan (vlogs, podcasts etc – techniek, natuurkunde en ook beeldende vorming/film en muziek).

Onze ambities zijn

We willen bereiken dat leerlingen door zelf kritisch en creatief over media na te denken, leerlingen bewust worden van de invloed en impact van (social) media en hoe zij daarmee zelf beter om zouden kunnen gaan. Door op deze dag media van allerlei kanten te belichten, zowel filosofisch-maatschappelijk als ethisch-esthetisch en technisch-creatief, hopen we leerlingen niet alleen kennis en inzicht over media aan te reiken maar hen ook meer bewust te maken van hun eigen media-gebruik en zo mogelijk ook meer weerbaar tegen de voor hen onwenselijke invloeden.

We betrekken leerlingen bij dit project door hen te vragen actief mee te denken over het programma van de dag.

Beleid

Dat gaan we doen door aan verschillende vakdocenten en leerlingen te vragen wat er beslist aan bod moet komen tijdens deze dag en uit te leggen waarom dat van belang is. Leerlingen kijken en denken hierover kritisch mee.

Evaluatie

We weten wat goed gaat omdat we evalueren met leerlingen over de inzichten die zij op deze dag gekregen hebben. Mogelijk gebruiken we daarvoor een klein learnerreportje.

We weten wat nog beter zou kunnen (verbeterpunten) dat zijn namelijk (nog niet van toepassing)

LEREN DOOR EN OVER KUNST, CULTUUR (incl. TAAL) , ERFGOED, DESIGN & TECHNIEK	-	1	2	+
AFFECTIEF: BETROKKENHEID; EMPATHISCH VERMOGEN; DOORZETTINGSVERMOGEN				
SENSOMOTORISCH: KUNST, DESIGN, TECHNIEK; VORMGEVING- & KUNSTANALYSE VAARDIGHEDEN				
COGNITIEF: KENNIS/INZICHT IN KUNST & CONTEXT; DE KUNST, CULTUUR, ERFGOED, DESIGN & TECHNIEK WERELD BEGRIJPEN				
CREATIEF: EXPERIMENTEREN, ASSOCIEREN, COMBINEREN, INNOVEREN: TRANSFORMEREN				
METACOGNITIEF: REFLECTIE; ZELFEVALUATIE VAN PROCES EN PRODUCT				
SOCIAAL: COMMUNICEREN (IN DIALOOG) MET ANDEREN DOOR EN OVER KUNST, CULTUUR, ERFGOED, DESIGN & TECHNIEK				

(zet een X bij elk van de leerdoelen die dit project verwezenlijkt - = niet; niveau 1 = ondergeschikt doel; niveau 2 = kerndoel; + = streefdoel)